

**SISTEM INFORMASI MANAJEMEN PENJUALAN BARANG DI TOKO SUMBER
REJEKI**



**Disusun sebagai salah satu syarat menyelesaikan Program Studi Strata I pada Program
Studi informatika Fakultas Komunikasi dan Informatika**

Oleh:

TULUS ADI PRAKOSO

L200160019

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA FAKULTAS
KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH
SURAKARTA**

2020

HALAMAN PERSETUJUAN

Sistem Informasi manajemen penjualan barang di toko Sumber Rejeki

PUBLIKASI ILMIAH

oleh:

TULUS ADI PRAKOSO
L200160019

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji oleh:
Dosen Pembimbing


Aris Rakhmadi, ST, M.Eng

NIK.983

HALAMAN PENGESAHAN

Sistem Informasi manajemen penjualan barang di toko Sumber Rejeki

OLEH

TULUS ADI PRAKOSO

L200160019

**Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Fakultas Komunikasi dan Informatika
Universitas Muhammadiyah Surakarta
Pada hari Sabtu, 8 Agustus 2020
dan dinyatakan telah memenuhi syarat**

Dewan Penguji:

1. Aris Rakhmadi, ST, M.Eng
(Ketua Dewan Penguji)
2. Heru Supriyono, S.T., M.Sc., PhD
(Anggota I Dewan Penguji)
3. Nurgiyatna, S.T., M.Sc., Ph.D.
(Anggota II Dewan Penguji)

(.....)

(.....)

(.....)

**Dekan
Fakultas Komunikasi dan Informatika**



Nurgiyatna, S.T., M.Sc., Ph.D.
NIK : 881

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam naskah publikasi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila kelak terbukti ada ketidakbenaran dalam pernyataan saya di atas, maka akan saya pertanggungjawabkan sepenuhnya. .

Surakarta, 12 Agustus 2020

Penulis



TULUS ADI PRAKOSO

L200160019



**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
FAKULTAS KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA**

Jl. A Yani Tromol Pos 1 Pabelan Kartasura Telp. (0271)717417, 719483 Fax (0271) 714448
Surakarta 57102 Indonesia. Web: <http://informatika.ums.ac.id>. Email: informatika@ums.ac.id

SURAT KETERANGAN LULUS PLAGIASI

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Biro Skripsi Program Studi Informatika menerangkan bahwa :

Nama : TULUS ADI PRAKOSO
NIM : **L200160019**
Judul : **SISTEM INFORMASI MANAJEMEN PENJUALAN BARANG DI
TOKO SUMBER REJEKI**
Program Studi : Informatika
Status : **Lulus**


Adalah benar-benar sudah lulus pengecekan plagiasi dari Naskah Publikasi Skripsi, dengan menggunakan aplikasi Turnitin.

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dipergunakan sebagaimana mestinya.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Surakarta, 5 Agustus 2020

Biro Skripsi Informatika


Ihsan Cahyo Utomo, S.Kom., M.Kom.

Sistem Informasi manajemen penjualan barang di toko Sumber Rejeki

Abstrak

Pada perusahaan dagang maupun manufaktur, prosedur persediaan barang sangat penting dan sebagai salah satu roda penggerak dalam kelangsungan hidup perusahaan. Pengelolaan administrasi memiliki pengaruh sangat besar atas laporan barang maupun keuangan. Pada pengelolaan jual belinya Toko Sumber Rejeki masih menggunakan system manual seperti proses penjualan barang masih ditulis dalam buku atau nota dan untuk mengetahui stock barang juga masih menghitung manual, pencatatan stok produk secara manual. Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan sebuah Sistem Informasi Manajemen Penjualan Barang di Toko Sumber Rejeki untuk menyediakan informasi dari proses penjualan barang, pengadaan barang, stock dan pelaporan. Penelitian ini menggunakan metode Waterfall yang terdiri dari analisis, desain, pengkodean, testing dan implementasi. Pengembangan aplikasi manajemen penjualan barang melibatkan penggunaan beberapa software berupa Xampp sebagai server, Google Chrome sebagai penjelajahi web, PHP sebagai mengembangkan web, Mysql sebagai pengelolaan data, Visual code studio sebagai pengolah kode. Dalam sistem penjualan barang terdapat laporan bulanan dan dapat mencetak buku transaksi. Implementasi rancangan ini dapat dilakukan dengan uji coba

Match Overview

24%

1	Submitted to Universita... Student Paper	5%	>
2	media.neliti.com Internet Source	2%	>
3	eprints.ums.ac.id Internet Source	2%	>
4	Submitted to Universita... Student Paper	1%	>
5	eprints.umk.ac.id Internet Source	1%	>
6	Submitted to Universiti ... Student Paper	1%	>
7	jurnal.dcc.ac.id Internet Source	1%	>

SISTEM INFORMASI MANAJEMEN PENJUALAN BARANG DI TOKO SUMBER REJEKI

Abstrak

Pada perusahaan dagang maupun manufaktur, prosedur persediaan barang sangat penting dan sebagai salah satu roda penggerak dalam kelangsungan hidup perusahaan. Pengelolaan administrasi memiliki pengaruh sangat besar atas laporan barang maupun keuangan. Pada pengelolaan jual belinya Toko Sumber Rejeki masih menggunakan system manual seperti proses penjualan barang masih ditulis dalam buku atau nota dan untuk mengetahui stock barang juga masih menghitung manual, pencatatan stok produk secara manual. Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan sebuah Sistem Informasi Manajemen Penjualan Barang di Toko Sumber Rejeki untuk menyediakan informasi dari proses penjualan barang, pengadaan barang, stock dan pelaporan. Penelitian ini menggunakan metode Waterfall yang terdiri dari analisis, desain, pengkodean, testing dan implementasi. Pengembangan aplikasi manajemen penjualan barang melibatkan penggunaan beberapa software berupa Xampp sebagai server, Google Chrome sebagai menjelajahi web, PHP sebagai mengembangkan web, Mysql sebagai pengelolaan data, Visual code studio sebagai pengolah kode. Dalam sistem penjualan barang terdapat laporan bulanan dan dapat mencetak bukti transaksi. Implementasi rancangan ini dapat dilakukan dengan uji coba menggunakan *Black box* testing yang menghasilkan system dapat berjalan dengan baik sesuai fungsionalitasnya dan berdasarkan pengujian System Usability Scale(SUS) mendapatkan nilai 72 yang masuk ke dalam kategori *acceptable* atau dapat diterima oleh pengguna.

Kata Kunci: Aplikasi, Komputerisasi, Sistem Informasi

Abstract

In trading and manufacturing companies, inventory procedures are very important and as one of the cogs in the company's survival. Administrative management has a huge influence on both financial and goods reports. In the management of the sale and purchase of Sumber Rejeki Stores, they still use a manual system, such as the process of selling goods is still written in books or notes and to find out the stock of goods, they still calculate manually, recording product stock manually. The purpose of this research is to develop a Management Information System for Sales of Goods at Sumber Rejeki Stores to provide information on the process of selling goods, procurement of goods, stock and reporting. This study uses the Waterfall method which consists of analysis, design, coding, testing and implementation. The development of a sales management application involves the use of several software in the form of Xampp as a server, Google Chrome as a web browser, PHP as a web development, Mysql as data management, Visual Code Studio as a code processor. In the system of selling goods, there are monthly reports and can print proof of transactions. The implementation of this design can be done by testing using Black box testing which results in the system being able to run properly according to its functionality and based on the System Usability Scale (SUS) test, it gets a value of 72 which is in the acceptable category or can be accepted by the user.

Keywords: Information Systems, Applications, Computerization.

1. PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi menuntut segala suatu pekerjaan yang masih manual dapat dilakukan dengan memanfaatkan teknologi yang maju dan ditingkatkan menggunakan sistem komputerisasi, sehingga memberi kemudahan dalam menyampikan informasi produk secara luas sehingga memajukan industri rumah flanel yang efektif dan bermanfaat (Y.Syafitri, 2016). Dalam pengelolaannya masih banyak Toko yang masih menggunakan cara manual kurang efektif dan efisien dalam proses kerjanya seperti pencatatan nota pembelian , pencatatan stok produk secara manual , sebagai efektifitas dan efisiensi guna memecahkan permasalahan yang ada.

Pengelolaan persediaan merupakan masalah yang penting bagi perusahaan, karena mempunyai efek langsung terhadap keuntungan perusahaan, serta memperbesar kerugian karena kerusakan, turunnya kualitas ataupun keusangan. Menurut (Murtanto,2013) dalam bukunya yang berjudul Sistem Pengendalian Internal yaitu : Operasi yang efektif dan efisien,Keandalan Informasi Keuangan,dan Kepatuhan terhadap hukum dan peraturan yang berlaku.

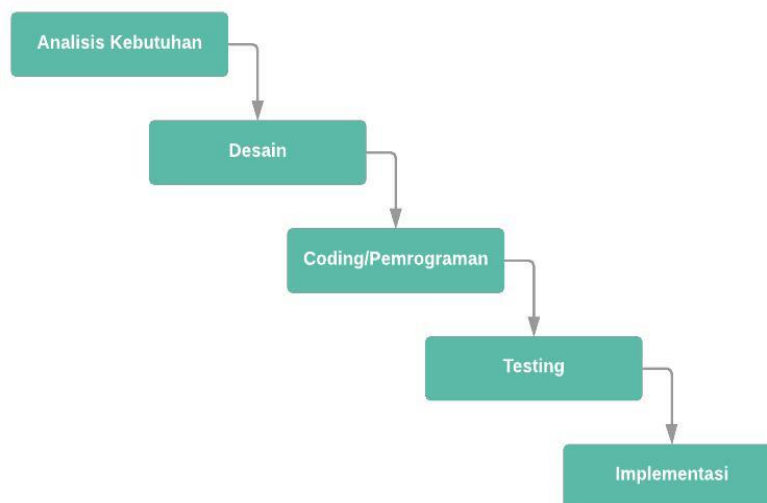
Dalam penelitian ini akan membahas mengenai pembuatan aplikasi penjualan di toko sumber rejeki dengan menggunakan framework CodeIgniter. CodeIgniter merupakan framework PHP yang dibuat berdasarkan model view Controlleer (MVC) (M Destiningrum & QJ Adrian, 2017). Hak akses yang diberikan pada aplikasi ini hanyalah untuk admin saja, dalam pembuatan aplikasinya menggunakan beberapa software yaitu Google Chrome, Xampp, PHP, MySql, Visual Code Studio, jquery dan ajax.

Penulis memiliki tujuan yaitu untuk membuat perangkat lunak “ Aplikasi Penjualan barang di Toko Sumber Rejeki “, dengan tujuan Aplikasi yang akan di buat akan berfokus untuk menyediakan Informasi dari proses penjualan barang(*accounting*), pengadaan barang(*stock*), pergudangan(*inventory*) dan pelaporan. Pengembangan aplikasi ini menggunakan metode waterfall sebagai Teknik pengembangannya, sebagai Teknik

testing penulis menggunakan *Black box* testing sebagai Teknik untuk melakukan uji coba pada *input/output* dari aplikasi ini. Penelitian ini di harapkan menghasilkan Aplikasi penjualan barang pada Toko sumber rejeki yang nantinya agar dapat memudahkan dalam pengelolaan penjualan barang, pengecekan barang, pembuatan bukti transaksi dengan di cetak/print dan pelaporan bulanan yang lebih efektif dan efisien.

2. METODE

Metode yang diterapkan pada Aplikasi penjualan barang di Toko sumber rejeki menggunakan Metode Waterfall sering juga dinamakan model siklus hidup klasikal (classic life cycle). Metode Waterfall ini digunakan untuk pendekatan alur hidup perangkat lunak secara berurutan terdiri dari analisis kebutuhan, desain, pengkodean, pengujian/testing serta implementasi (A Junaidi & C Sumirat, 2018). Metode Waterfall disajikan di Gambar 1.



Gambar 1 Tahapan Metode (*Waterfall*).

2.1 Analisis Kebutuhan

Tahapan setelah observasi dan wawancara pada Pemilik Toko Sumber Rejeki mendapatkan alur runtut dari metode Waterfall. Langkah pertama adalah proses pengumpulan kebutuhan dilakukan secara intensif untuk mengspesifikasikan kebutuhan yang diperlukan agar mudah dimengerti perangkat lunak seperti apa yang dibutuhkan oleh admin(H Larasati & S Masripah, 2017). Kebutuhan yang dibutuhkan pada system ada kebutuhan non-fungsional dan kebutuhan fungsional meliputi sebagai berikut:

2.1.1 Non-Fungsional :

Hardware pengembangan sistem: Laptop(Intel(R) Core(TM) i5-7200U CPU @ 2.50GHz(4 CPUs) RAM 4GB DDR4, HDD 1TB, VGA Nvidia GeForce 920Mx 2GB). Hardware pengembangan di toko: PC, Printer, Barcode scanner, Mouse, Keyboard. Software: PHP, My SQL, Google Chrome, Xampp, Visual studio code, Balsamiq Mockup 3, DB Designer, Java Script, Ajax.

2.1.2 Fungsional :

Kebutuhan Fungsional Admin :

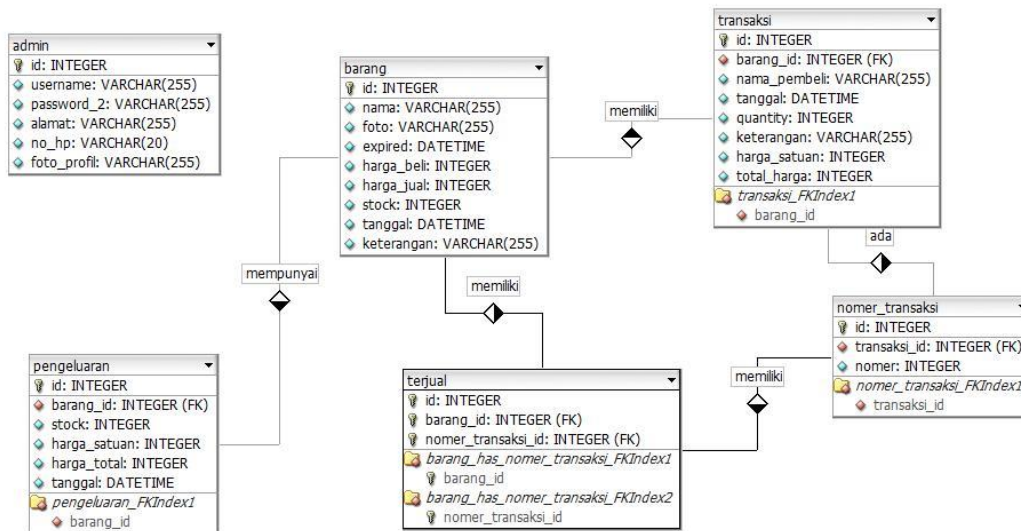
- Dapat melakukan proses login.
- Dapat menjalankan CRUD(Create, Read, Update and delete).
- Dapat menghasilkan output berupa nota transaksi pembelian.
- Dapat menampilkan Grafik dan Laporan keuangan tiap bulan.
- Dapat melakukan mutasi transaksi setiap hari.

2.2 Desain/Perancangan

Langkah berikutnya yang dibutuhkan dalam membuat sebuah sistem ini adalah desain system atau perancangan Database. Database secara umum dapat diartikan sebagai kumpulan data yang disimpan secara sistematis didalam komputer. Database diartikan kumpulan data yang saling berhubungan secara bersama dari data yang dirancang untuk memenuhi kebutuhan informasi dari sebuah sistem(S Sucipto, 2017)

2.2.1 ERDiagram

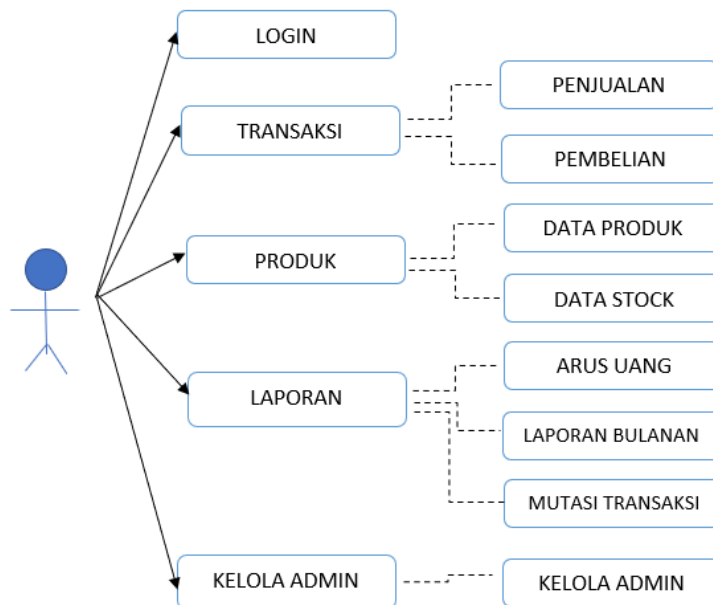
ERDiagram berfungsi untuk menggambarkan hubungan atau relasi antara tabel satu dengan tabel lainnya dan langkah untuk menentukan entitas, atribut dan relasi. Terdiri dari tabel barang, transaksi, pengeluaran, terjual dan admin sepertihalnya tergambarkan pada Gambar 2.



Gambar 2 ERDiagram.

2.2.2 Use Case diagram

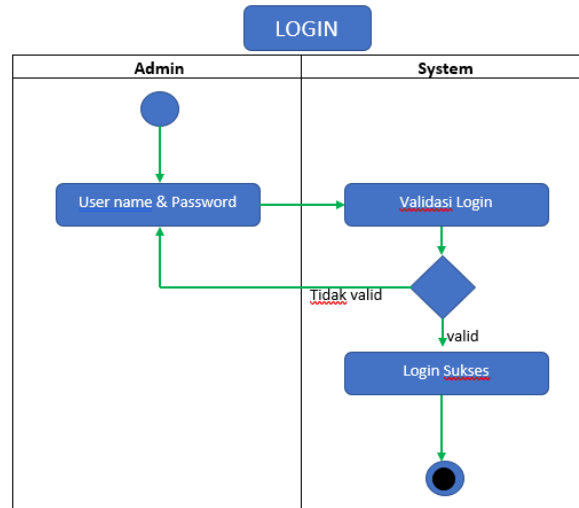
Use case diagram secara luas digunakan untuk menggambarkan persyaratan dan fungsi dari produk perangkat lunak yang dibutuhkan untuk membangun sebuah system(M Grechanik, KS McKinley & DE Perry, 2007). Sistem ini hak akses sepenuhnya di kelola oleh admin sehingga admin dapat melakukan login, mengelola transaksi produk dan laporan dapat dilihat gambar 3.



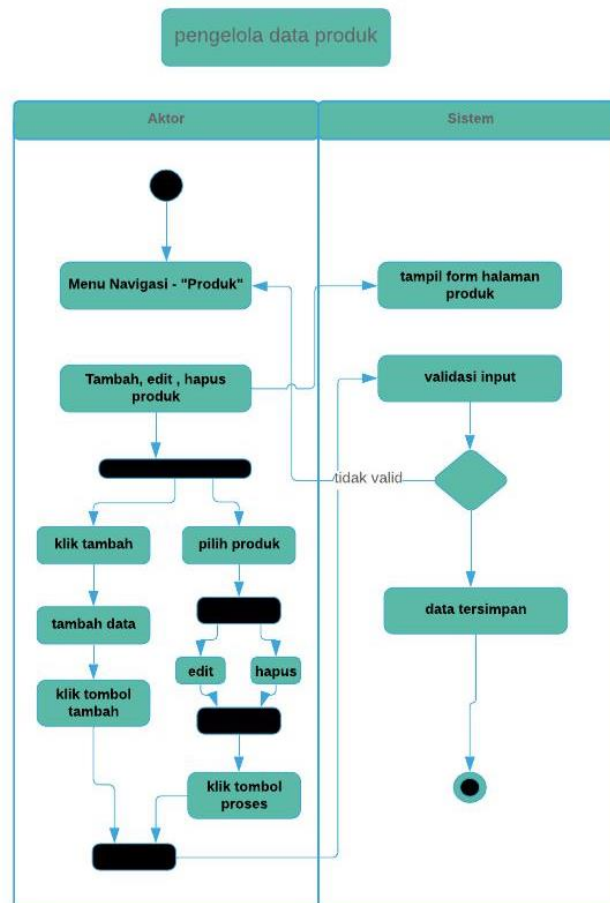
Gambar 3. Use Case Diagram.

2.2.3 Activity Diagram

Activity diagram adalah tampilan model untuk menggambarkan perilaku sistem, memiliki berbagai macam aktifitas pada system (S Zhu, D Wang, L Gao, S Wang & L Ao ,2017). Gambar 4 menjelaskan proses login untuk system aplikasinya dan Gambar 5 merupakan aktifitas mengelola data produk.



Gambar 4. Activity diagram login



Gambar 5. Activity diagram data produk

2.3 Pemrograman/Coding

Coding merupakan proses menulis, menguji dan memperbaiki kode yang membangun sebuah program computer yang diminta oleh user. Setelah pengkodean selesai dikerjakan kemudian akan dilakukan langkah testing terhadap sebuah sistem yang telah dibangun (C Trisianto, 2018). Pada tahapan ini, sistem terkoneksi dengan sintaksis sehingga sistem mampu dijalankan sesuai dengan kebutuhan, yang akan diintegrasikan ke langkah berikutnya.

2.4 Testing

Langkah selanjutnya adalah Pengujian pada sistem yang sudah dirancang sebelumnya dengan menggunakan Black box dan dapat memberikan hasil sesuai yang diinginkan. Penggunaan Black box dalam pengujian sebuah sistem akan menyampaikan informasi mengenai kesesuaian hasil dalam pembuatan sebuah sistem tersebut (WS. Dharmawan, D.Purwaningtias & Deni Risdiansyah, 2018).

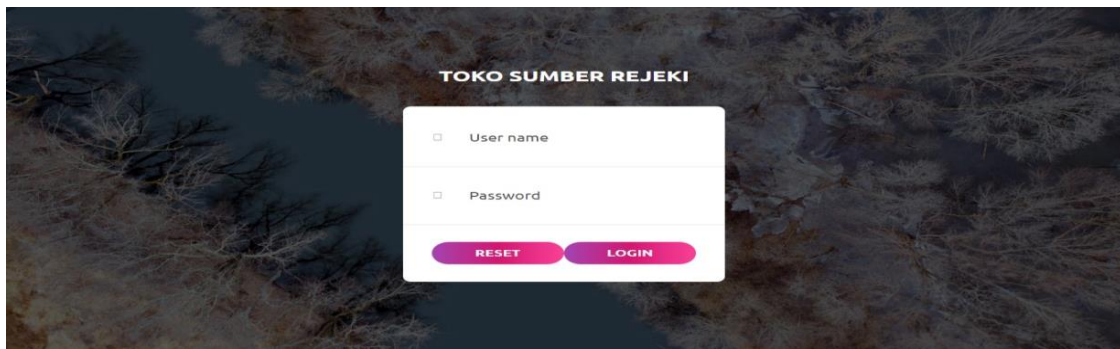
2.5 Implementasi

Implementasi merupakan langkah akhir dari metode *waterfall* dimana untuk tahap system ini yang telah dirancang dan dibangun sudah siap diterapkan atau diimplementasikan pada toko sumber rejeki.

3 .HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Halaman Login

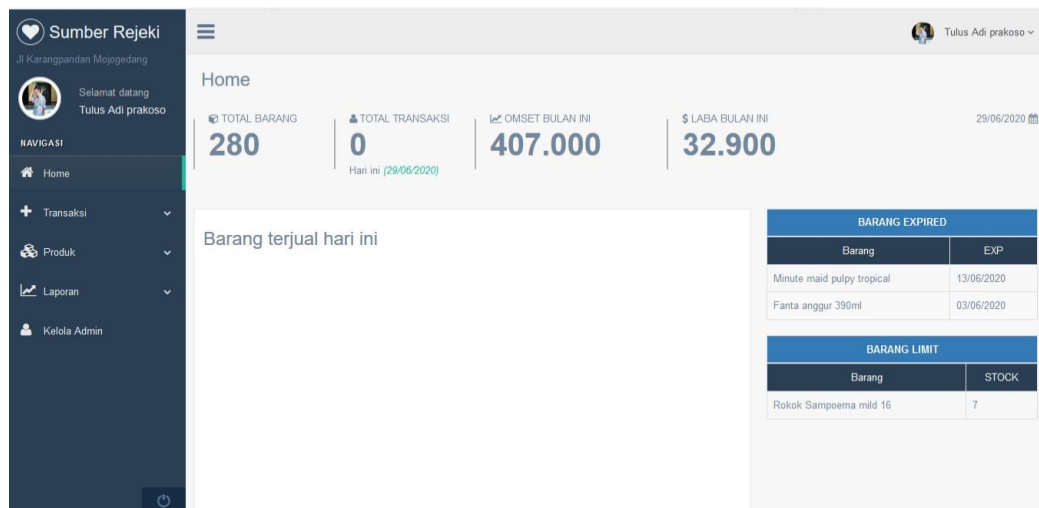
Di dalam sistem hanya ada satu hak akses untuk admin yang akan masuk ke halaman home dan harus login terlebih dahulu dengan cara mengisi username dan password yang sudah disimpan dalam database kemudian system akan memverifikasi untuk login, halaman login seperti dalam gambar 6.



Gambar 6. Halaman Login

3.2 Halaman Home

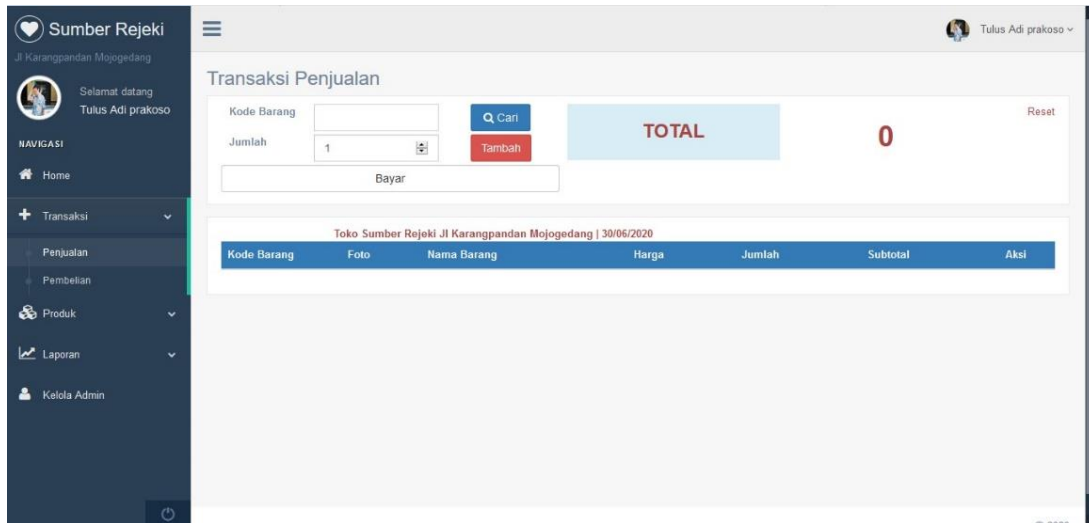
Setelah berhasil login, admin akan masuk pada halaman home. Pada halaman home terdapat Side bar halaman utama berisi menu Home, Transaksi terdapat 2 sub menu yaitu penjualan dan pembelian, Produk terdapat 2 sub menu yaitu data produk dan data stock, Laporan terdapat 3 sub menu yaitu arus uang, laporan bulanan dan mutasi transaksi, dan Kelola admin. Sistem ini terdapat tombol logout pada sudut kiri bawah. Halaman home menampilkan bar chart dari Total barang, Total transaksi, omset bulan ini, laba bulan ini, tanggal, barang expired dan barang limit. Tampilan bagian halaman home seperti di Gambar 7.



Gambar 7 Halaman Home

3.3 Halaman Transaksi

Menu transaksi ada 2 sub menu yaitu penjualan dan pembelian. Pada sub menu penjualan berisi Halaman penjualan yang digunakan untuk admin membuat, membaca, mengubah/update, menghapus, pencarian, melihat detail, dan mencetak struk nota dapat dilihat di Gambar 8. Tampilan Struk nota transaksi berisi kode struk, tanggal, nama pelanggan dan transaksi penjualan sebagai bukti telah melakukan transaksi penjualan yang akan diberikan ke pelanggan dapat dilihat di Gambar 9.

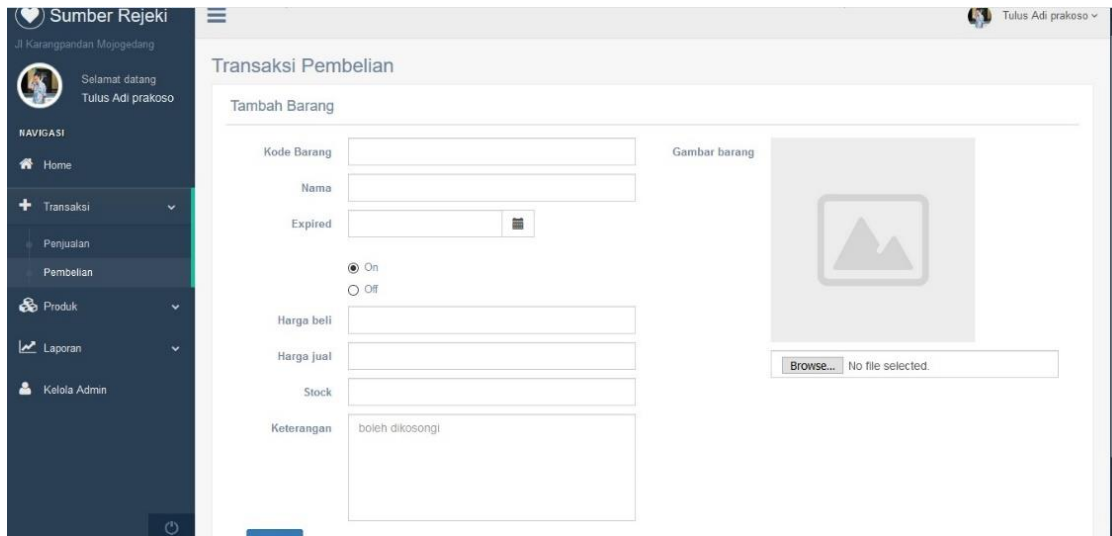


Gambar 8. Transaksi Penjualan

TOKO SUMBER REJEKI	
Jl. Karangpandan-Mojogedang	
Kode Struk : 30	
Tanggal : 25/06/2020 09:05 WIB	
Pelanggan : pelanggan	
<hr/>	
Federal Ultratec 1L	
2x @37.000	74.000
<hr/>	
Total	74.000
Tunai	100.000
Kembali	26.000
<hr/>	
TERIMA KASIH	
ATAS KUNJUNGANNYA	
HATI-HATI DIJALAN	

Gambar 9. Struk nota

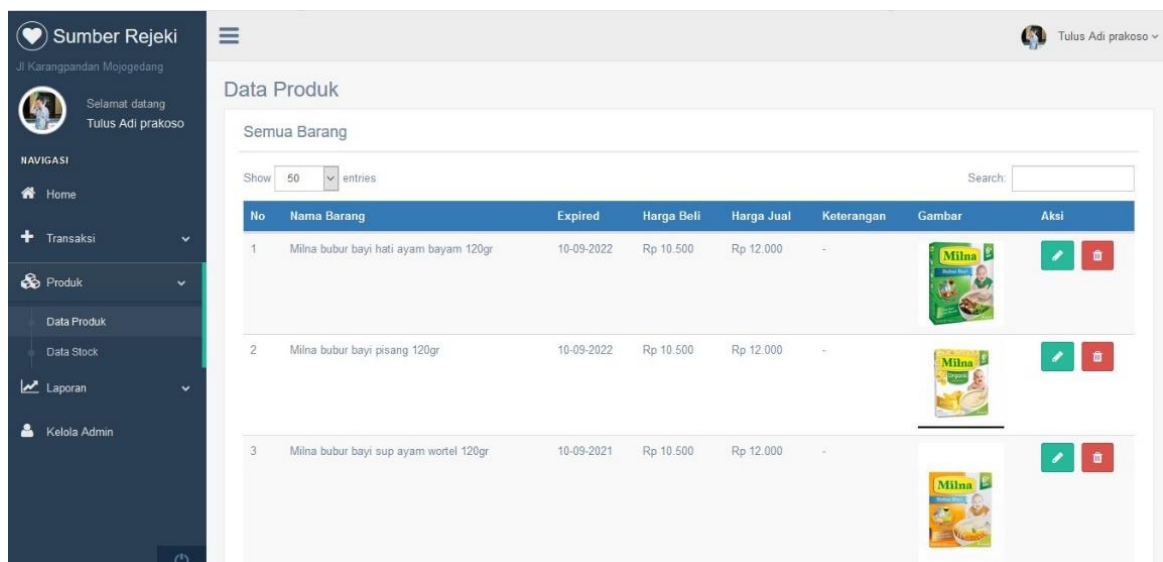
Sedangkan di sub menu pembelian berisi halaman untuk admin ketika akan melakukan perintah membuat, membaca, mengubah dan menghapus dari data pembelian barang. Pada sub menu transaksi pembelian terdapat form yang di isi dengan menginputkan data pembelian barang, Ketika form di submit php akan menangkap name dari setiap inputan lalu disimpan ke dalam array yang akan di kirimkan ke database kemudian dimasukan pada query database dan tersimpan di database, gambar dapat dilihat di gambar 10.



Gambar 10 Transaksi Pembelian

3.4 Halaman Produk

Bagian halaman produk memiliki 2 sub menu yaitu Data produk dan Data Stock. Sub menu Data produk berisi halaman yang admin dapat membuat, membaca, mengubah/update, melihat dan menghapus dari semua data produk yang terdapat pada sub menu data produk, dapat dilihat di gambar 11. Sedangkan Data stock admin hanya dapat melakukan menambah, membaca, mencari dan melihat dari data kelola stock barang dan digunakan untuk pengecekan barang agar lebih mudah, dapat dilihat di gambar 12.



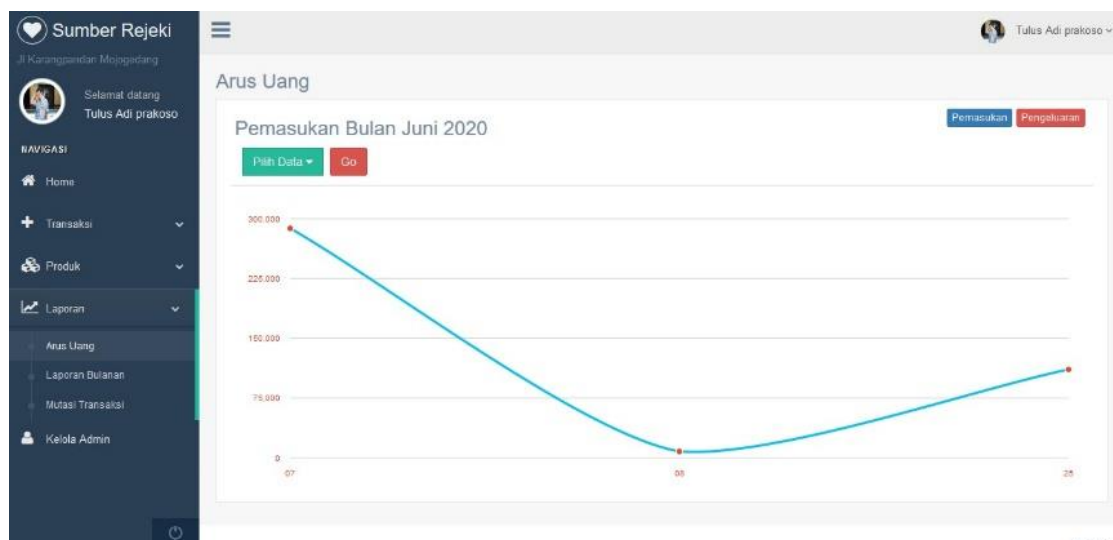
Gambar 11 Data Produk

No	Nama Barang	Harga Beli	Status	Stock	Aksi
1	Milna bubur bayi hati ayam bayam 120gr	Rp 10.500	Tersedia	29	+
2	Milna bubur bayi pisang 120gr	Rp 10.500	Tersedia	20	+
3	Milna bubur bayi sup ayam wortel 120gr	Rp 10.500	Tersedia	20	+
4	Milna bubur bayi beras merah 120gr	Rp 10.500	Tersedia	20	+
5	Cerelac milky red rice 120gr	Rp 8.500	Tersedia	20	+
6	Cerelac kacang hijau 120gr	Rp 8.500	Tersedia	20	+
7	Sun brokoli dan wortel 120gr box	Rp 6.900	Tersedia	19	+

Gambar 12 Data Stock

3.5 Halaman Laporan

Halaman Laporan terdapat 3 sub menu yaitu Arus uang, Laporan bulanan, Mutasi transaksi. Pada bagian halaman arus uang berisi pengeluaran dan pemasukan yang di filter menampilkan data setiap bulannya serta ditampilkan dalam bentuk grafik dapat dilihat pada gambar 13. Pada halaman Laporan bulanan data terfilter perbulan dengan menampilkan data, total omset, total laba dan ada icon cetak untuk mencetak data yang di inginkan oleh admin dan disajikan pada gambar 14. Kemudian halaman Mutasi transaksi adalah halaman yang berfungsi untuk menyimpan serta mengecek riwayat keseluruhan dari transaksi yang dilakukan oleh admin dan terdapat menu cetak jika ingin mencetak struk nota kembali dapat dilihat di gambar 15.



Gambar 13 Arus uang

Sumber Rejeki
Jl Karangpondan Mojogedang

Selamat datang
Tulus Adi prakoso

NAVIGASI

- Home
- Transaksi
- Produk
- Laporan
 - Arus Uang
 - Laporan Bulanan
 - Mutasi Transaksi
- Kelola Admin

Laporan Bulanan

Bulan Juni 2020

Pilih Data

No	Data	OMSET	LABA
1	07/06/2020	Rp 288.000	Rp 22.900
2	08/06/2020	Rp 8.000	Rp 1.100
3	25/06/2020	Rp 111.000	Rp 9.000
Total		Rp 407.000	Rp 32.900

Cetak

Gambar 14 Laporan bulanan

Sumber Rejeki
Jl Karangpondan Mojogedang

Selamat datang
Tulus Adi prakoso

NAVIGASI

- Home
- Transaksi
- Produk
- Laporan
 - Arus Uang
 - Laporan Bulanan
 - Mutasi Transaksi
- Kelola Admin

Mutasi Transaksi

Data transaksi

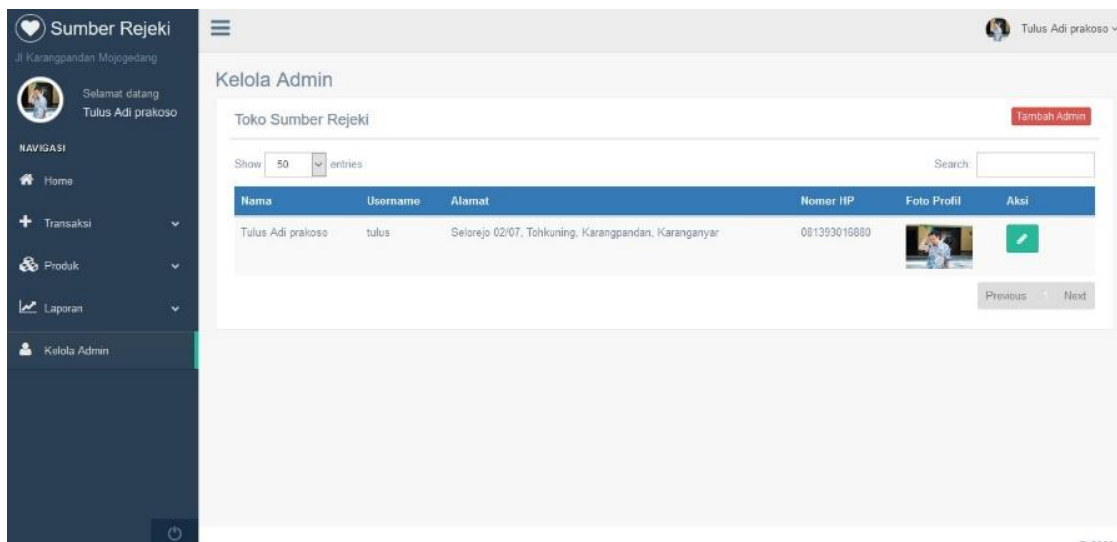
Show 50 entries Search:

ID	Nama Pelanggan	Nomer Hp	Tanggal	Keterangan	Aksi
1	tulus	-	29/04/2020 21:11 WIB	-	Cetak
2	Segawon hellekty	-	29/04/2020 21:56 WIB	-	Cetak
3	pelanggan	-	01/05/2020 14:47 WIB	-	Cetak
4	pelanggan	-	06/05/2020 15:01 WIB	-	Cetak
5	pelanggan	-	06/05/2020 16:00 WIB	-	Cetak
6	mursit	-	06/05/2020 16:07 WIB	-	Cetak
7	tulusa	081393016880	06/05/2020 20:58 WIB	-	Cetak
8	anggraini	-	07/05/2020 12:28 WIB	-	Cetak
9	anggraini	-	07/05/2020 12:31 WIB	-	Cetak

Gambar 15 Mutasi transaksi

3.6 Halaman Kelola Admin

Admin dapat membuat, membaca, melihat, mengubah, menghapus dari data Kelola admin pada pojok kanan atas terdapat icon tambah admin, yang dapat menambahkan data admin baru dan juga ada menu logout jika admin ingin keluar dan akan dialihkan pada halaman login dapat dilihat di gambar 16.



Gambar 16. Kelola admin

3.7 Pengujian *Black box*

Tabel 1 Hasil pengujian *blackbox*

NO	Pengujian	Eksekusi	Hasil yang diinginkan	Keterangan
1.	Login	-Jika username dan password yang dimasukan benar. -Jika username dan password yang dimasukan salah.	-Sistem akan melanjutkan ke halaman home. -Sistem akan tetap pada halaman login dan muncul pemberitahuan jika username dan password tidak sesuai	Sesuai
2.	Menu home	Setelah admin berhasil login akan dilanjutkan masuk ke halaman menu home.	Sistem berhasil masuk ke menu home yang berisi grafik penjualan, total barang, transaksi, omset, laba, barang limit dan barang expired	Sesuai
3.	Transaksi	Menekan/Klik tombol transaksi	Muncul sub menu penjualan dan pembelian.	Sesuai
4.	Penjualan	Menekan/Klik tombol transaksi kemudian pilih sub menu penjualan.	Menampilkan halaman transaksi penjualan dan mengisi data.	Sesuai

5.	Pembelian	Menekan/Klik tombol transaksi kemudian pilih sub menu pembelian.	Menampilkan halaman transaksi pembelian dan mengisikan data.	Sesuai
6.	Produk	Menekan/Klik tombol Produk	Muncul sub menu Data produk dan Data stock	Sesuai
7.	Data produk	Menekan/Klik tombol Produk kemudian pilih sub menu data produk.	Menampilkan Halaman Data produk yang sudah di masukan.	Sesuai
8.	Data stock	Menekan/Klik tombol Produk kemudian pilih sub menu data stock.	Menampilkan Halaman Data Stock yang sudah di masukan	Sesuai
9.	Tombol Search	Memasukkan keyword yang diketik oleh admin.	Menampilkan data yang dicari oleh admin.	Sesuai
10.	Laporan	Menekan/Klik tombol Laporan	Muncul sub menu Arus uang, Laporan bulanan, Mutasi Transaksi.	Sesuai
11.	Arus uang	Menekan/Klik tombol Laporan kemudian pilih arus uang.	Menampilkan halaman arus uang meliputi data pemasukan dan pengeluaran perbulan.	Sesuai
12.	Laporan bulanan	Menekan/Klik tombol Laporan kemudian pilih laporan bulanan.	Menampilkan halaman Laporan bulanan meliputi data omset dan laba perbulan.	Sesuai
13.	Mutasi Transaksi	Menekan/Klik tombol Laporan kemudian pilih mutasi transaksi.	Menampilkan Mutasi transaksi meliputi seluruh data transaksi yang telah dilakukan.	Sesuai
14.	Kelola admin	Menekan/Klik tombol Kelola admin.	Menampilkan halaman Kelola admin dan dapat menambahkan admin.	Sesuai
15.	Cetak	Menekan/Klik tombol Cetak	Mencetak bukti transaksi/nota penjualan.	Sesuai
16.	Reset	Menekan/Klik tombol Reset	Untuk mengembalikan tampilan semula.	Sesuai

17.	Logout	Menekan/Klik tombol Logout	Untuk keluar dari system dan akan dialihkan ke halaman login	Sesuai
-----	--------	----------------------------	--	--------

Berdasarkan pengujian pada tabel 1 semua menu dalam system yang di ujikan dapat berjalan dengan baik, sesuai dengan yang di rancangan dan berfungsi dengan baik siap untuk digunakan.

3.8 Pengujian System Usability Scale (SUS)

Dalam melakukan pengujian SUS terdapat beberapa Langkah yaitu pertama harus menentukan skenario pengujian, memilih responden, mengumpulkan data dari responden, menghitung hasil dan membuat kesimpulan (Hilda Rachmi & Siti Nurwahyuni, 2018).

Tabel 2 Instrument pengujian SUS

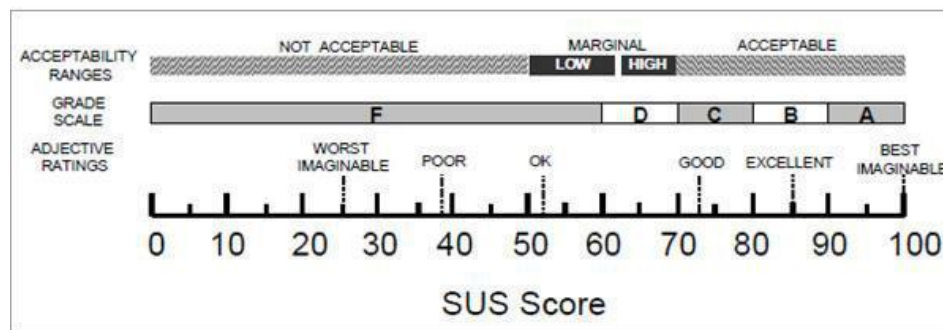
No	Pernyataan	Skala
1.	Saya pikir bahwa saya akan ingn lebih sering menggunakan sistem ini	1 – 5
2.	Saya menemukan bahwa sistem ini, tidak harus dibuat serumit ini	1 – 5
3.	Saya pikir sistem mudah untuk digunakan	1 – 5
4.	Saya pikir bahwa saya akan membutuhkan bantuan dari orang teknis untuk dapat menggunakan sistem ini	1 – 5
5.	Saya menemukan berbagai fungsi di sistem ini diintegrasikan dengan baik	1 – 5
6.	Saya pikir ada terlalu banyak ketidaksesuaian dalam sistem ini	1 – 5
7.	Saya bayangkan bahwa kebanyakan orang akan mudah untuk mempelajari sistem ini dengan sangat cepat	1 – 5
8.	Saya menemukan, aplikasi ini sangat rumit untuk digunakan	1 – 5
9.	Saya merasa sangat percaya diri untuk menggunakan sistem ini	1 – 5
10.	Saya perlu belajar banyak hal sebelum saya bisa memulai menggunakan system ini.	1 – 5

Tabel 3 Skala penilaian Skor

Jawaban	Skor
Sangat tidak setuju	1
Tidak setuju	2
Netral	3
Setuju	4
Sangat Setuju	5

Setelah data dari pengisian kuesioner system usability scale terkumpul maka selanjutnya akan melakukan pengolahan data dengan cara Pernyataan ganjil, yaitu: 1, 3, 5, 7, dan 9 skor yang diberikan oleh responden dikurangi dengan 1 Sedangkan Pernyataan genap, yaitu 2, 4, 6, 8, dan 10 dihitung dengan cara 5 dikurangi nilai jawaban yang dipilih oleh responden. Selanjutnya Hasil dari konversi tersebut dijumlahkan untuk setiap responden kemudian dikalikan dengan 2,5 agar mendapatkan rentang nilai antara 0 – 100. Setelah skor dari masing-masing responden telah dijumlahkan tahap berikutnya untuk mengetahui skor rata-rata nilai SUS dengan cara menjumlahkan semua hasil skor dan dibagi dengan jumlah responden. (Ade Saputra, 2019) Hasil pengujian SUS dapat dilihat pada tabel 4.

Penentuan SUS dapat dilakukan dengan melihat adjektif rating yang terdiri dari 3 kategori yaitu not acceptable, marginal dan acceptable dengan nilai perentangan SUS disajikan pada gambar 17.



Gambar 17 SUS Score (Brooke, J. 2013)

Tabel 4 Hasil pengujian SUS

Responden	Score Akhir										Jumlah	Nilai (Jumlah x 2,5)
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10		
1.	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	29	72,5
2.	4	4	4	4	2	0	4	1	3	3	29	72,5
3.	4	2	3	0	1	0	4	3	4	3	24	60
4.	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	37	92,5
5.	4	3	4	3	4	3	3	3	4	3	34	85
6.	4	4	4	4	4	3	4	3	4	0	34	85
7.	2	3	4	3	3	3	3	2	3	1	27	67,5
8.	3	1	3	2	3	3	3	3	3	1	25	62,5
9.	2	2	2	1	2	2	3	2	1	2	19	47,5
10.	4	4	3	2	4	4	3	4	3	2	33	82,5
11.	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	38	95

12.	4	2	3	1	2	2	3	2	4	0	23	57,5
13.	4	2	4	1	4	3	4	3	3	1	29	72,5
14.	3	2	4	2	3	3	4	3	4	1	29	72,5
15.	4	2	4	4	4	2	4	4	4	1	33	82,5
16.	4	4	4	2	4	3	4	4	3	1	33	82,5
17.	4	2	4	0	4	4	3	3	4	1	29	72,5
18.	3	3	3	2	3	3	3	3	3	1	27	67,5
19.	3	3	4	3	3	3	2	4	2	3	30	75
20.	3	0	3	3	3	3	3	3	4	2	27	67,5
21.	3	0	3	3	3	3	3	3	3	0	24	60
22.	4	2	4	2	3	3	3	3	3	0	28	70
23.	3	0	3	3	4	3	3	3	3	0	24	60
24.	4	4	4	4	3	3	4	3	4	2	36	90
25.	3	2	4	0	4	3	4	3	3	1	26	65
26.	3	3	4	0	3	4	4	0	4	2	28	70
27.	3	2	4	0	3	3	3	3	3	1	25	62,5
28.	3	0	4	1	3	2	4	3	3	0	23	57,5
29.	3	0	3	2	3	2	3	2	3	2	23	57,5
30.	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	38	95
Rata-rata												72

Dari data penilaian SUS didapatkan nilai rata rata adalah 72 yang berarti system penjualan barang di toko sumber rejeki termasuk dalam kategori *acceptable* berdasarkan adjektif rating pada nilai rentang SUS.

4. PENUTUP

Sistem penjualan barang di toko sumber rejeki telah sesuai dengan rancangan yang dibuat dan sesuai apa yang di inginkan, Sistem ini dibuat untuk mengelola administrasi penjualan. Sistem ini telah di uji dengan *black box* dan mendapatkan hasil fungsional dengan baik, berdasarkan pengujian *usability* mendapatkan nilai 72 yang berarti system dapat digunakan dengan baik. Saran untuk penelitian selanjutnya bisa dikembangkan dengan membuat kode barang untuk barang yang belum terdapat barcodenya dengan membuat barcode sendiri.

DAFTAR PUSTAKA

- A Junaidi & C Sumirat (2018) Aplikasi Persediaan Barang PT. CAD Solusindo Menggunakan Metode Waterfall. Jurnal Sisfokom (Sistem Informasi dan Komputer) 7 (1), 28-3
- Ade Saputra (2019) Penerapan Usability pada Aplikasi PENTAS Dengan Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS) 206-212
- C Trisianto (2018) Penggunaan metode waterfall untuk pengembangan sistem monitoring dan evaluasi pembangunan pedesaan- ESIT- jurnal-eresha.ac.id
- H Larasati & S Masripah(2017) Analisa Dan Perancangan Sistem Informasi Pembelian Grc Dengan Metode Waterfall- Jurnal Pilar Nusa Mandiri- ejournal.nusamandiri.ac.id

- Hilda Rachmi & Siti Nurwahyuni (2018) Pengujian Usability Lokamedia Website Menggunakan System Usability Scale.
- Brooke, J. (2013). SUS: A Retrospective. *Journal of Usability Studies* , 29-40.
- M Destiningrum, QJ Adrian(2017) Sistem Informasi Penjadwalan Dokter Berbassis Web Dengan Menggunakan Framework Codeigniter (Studi Kasus: Rumah Sakit Yukum Medical Centre)- ejurnal.teknokrat.ac.id
- M Grechanik, KS McKinley & DE Perry(2007) Recovering and using use-case-diagram-to-source-code traceability links. *Proceedings of the the 6th joint meeting of the European software*
- S Sucipto (2017) Perancangan Active Database System pada Sistem Informasi Pelayanan Harga Pasar. *INTENSIF: Jurnal Ilmiah Penelitian dan Penerapan*
- S Zhu, D Wang, L Gao, S Wang & L Ao (2017) ChineseCSCW '17: Proceedings of the 12th Chinese Conference on Computer Supported Cooperative Work and Social Computing. <https://doi.org/10.1145/3127404.3127434>
- Sri Murtanto(2013) 200931157 “Upaya Menumbuhkan Sikap Ingin Tahu (Bertanya) Melalui Layanan Informasi Pada Siswa Kelas VII E MTS N 1 Gajah Demak Tahun Pelajaran 2012/2013”.
- Usman Ependi, Febriyanti Panjaitan & Hutrianto (2017) System Usability Scale Antarmuka Palembang Guide Sebagai Media Pendukung Asian Games XVIII.
- WS. Dharmawan, D.Purwaningtias & D.Risdiansyah, (2018) Penerapan Metode SDLC Waterfall Dalam Perancangan Sistem Informasi Administrasi Keuangan Berbasis Desktop. *Jurnal Khatulistiwa Informatika* 6 (2)
- Y Syafitri (2016) Pemodelan Perangkat Lunak Berbasis Uml Untuk Pengembangan Sistem Pemasaran Akbar Entertainment Natar Lampung Selatan. *Jurnal Cendikia* 14 (1 April), 31-39